

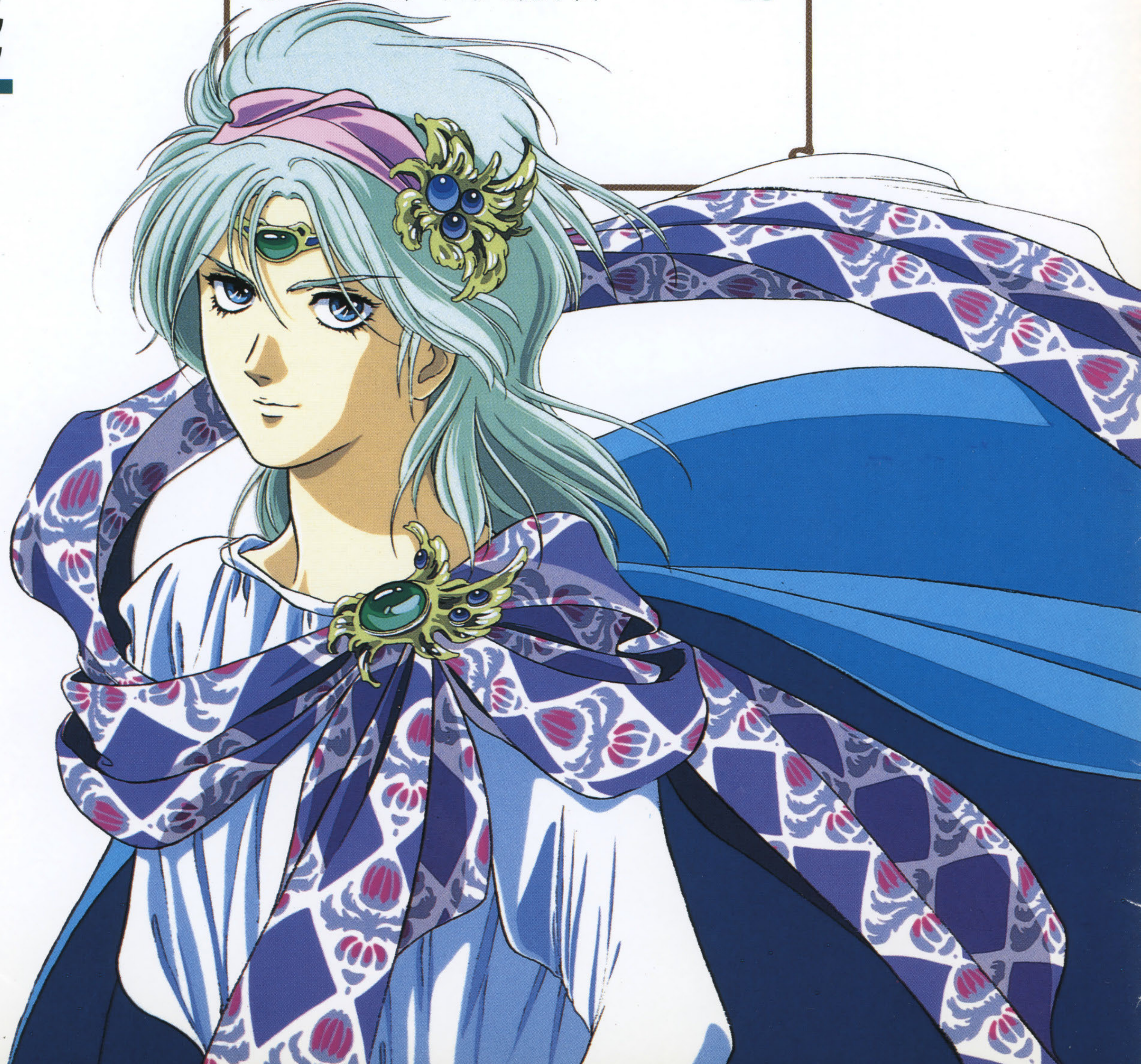
アルスラーン戦記

公式ガイドブック



アルスラーン戦記

公式ガイドブック





物語

大陸公路の中心に位置するパルス王国。国王アンドラゴラスⅢ世のもと、「万騎長（マルズバーン）」を要（かなめ）とする精強な軍隊を持ち、永きに渡って平和を保っていた。

パルス暦320年、西方から蛮族の国ルシタニアが侵攻を開始。パルス軍はアトロパテネの野においてルシタニア軍と対峙した。勝利の確信を抱きつつ、国王アンドラゴラスは戦闘開始を命じたのだった。

だが、思わぬ味方の裏切りから、パルス軍は壊滅の危機に瀕してしまった！　勢いに乗るルシタニア軍は、パルスの華麗な文化の象徴、王都エクバターナを占領。さらに国王と王妃タハミーネは捕われの身に…。

アトロパテネから単騎逃げ延びた王太子アルスラーンは、配下の万騎長（マルズバーン）ダリューンとともに王都奪還を目指して戦い始めた。

戦いの繰り返しの中で、ナルサス、ファランギース、ギーヴら、頼もしい仲間たちが続々とアルスラーンの元に集ってくる。一方、周辺のトゥラーン王国、シンドゥラ王国や謎の銀仮面が率いる軍勢が次々にアルスラーンに襲いかかって来ようとしている。

果たしてアルスラーンたちは、麗しの都エクバターナを再び手中におさめることができるのだろうか！？

大陸全土を舞台に、パルス王国を巡る興亡のドラマが、今、幕を開ける…！



登場人物紹介

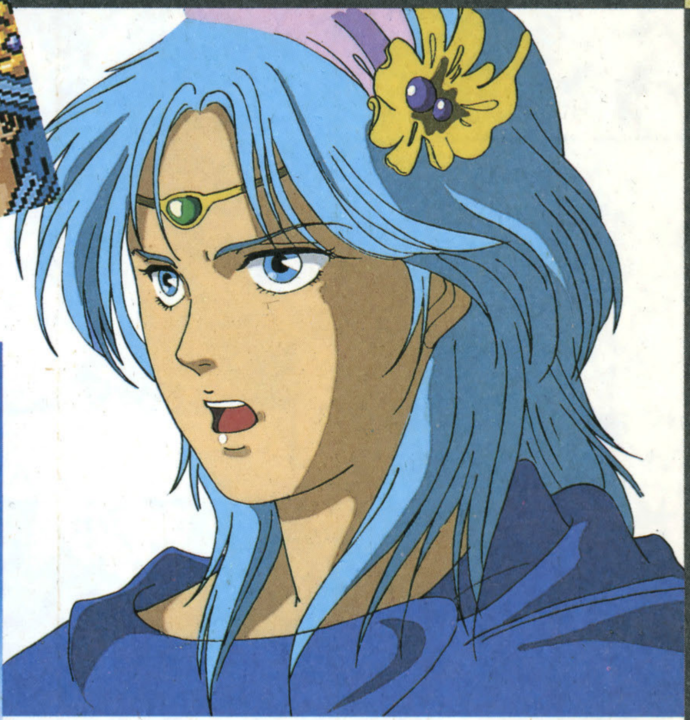
パルス奪還をめざす戦士(マルダーン)たち

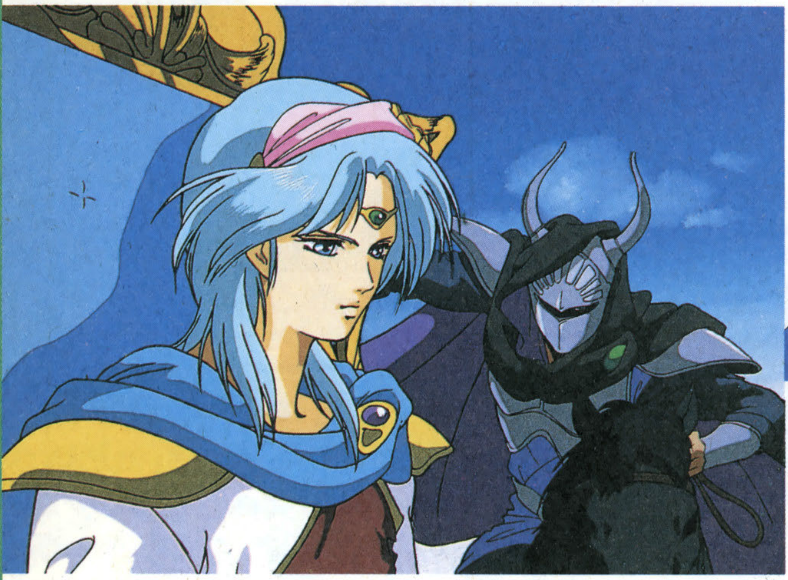
ルシタニア軍に奪われたパルス王都エクバターナ。奪還を目指す王太子アルスラーンのもとに集う、個性豊かな強者たち。力を合わせ、戦いを勝ち抜け！

パルス王国王太子
アルスラーン



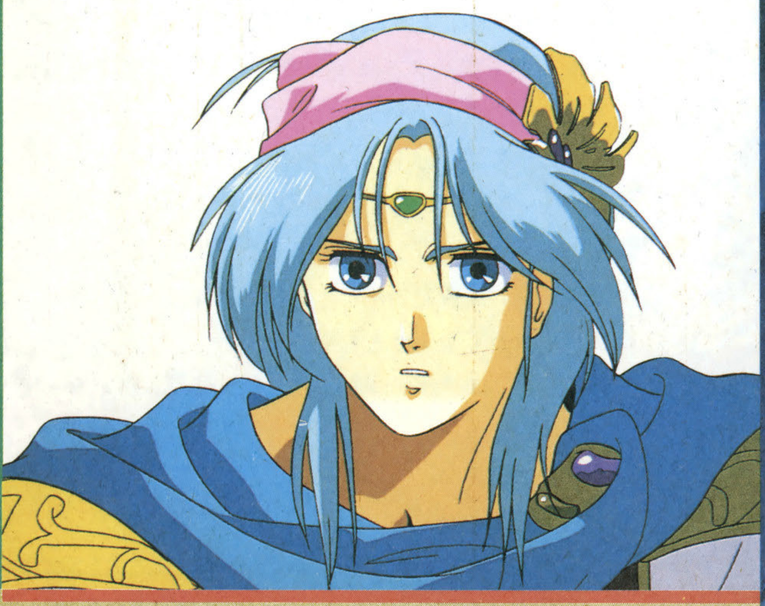
パルス暦306年、パルス国王(シャーオ)アンドラゴラスIII世と王妃タハミーネの間に誕生。アトロパテネの戦でパルス軍が壊滅的な打撃を受けた中、王族としては単騎生き延び、部下たちと王都奪還のための戦いを始める。本編の主人公。

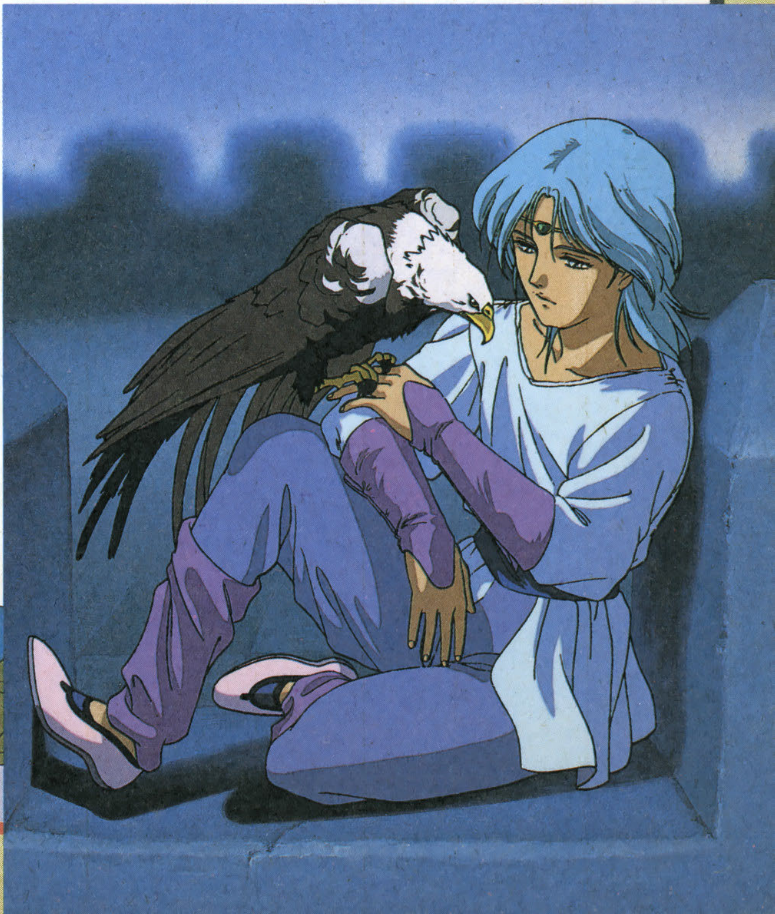




ゲーム中では、物語の主人公アルスラーンは特殊なユニットとして位置づけられている。敵との戦闘で、味方がどんなに有利に戦いを進めていても、アルスラーンが戦死するとゲームオーバーになってしまうのだ。だから、どのシナリオをプレイする時も、作戦はアルスラーン中心に考えなくてはいけない。アルスラーンのユニットは、他のユニットで壁を作り、しっかり守ってやる必要がある。

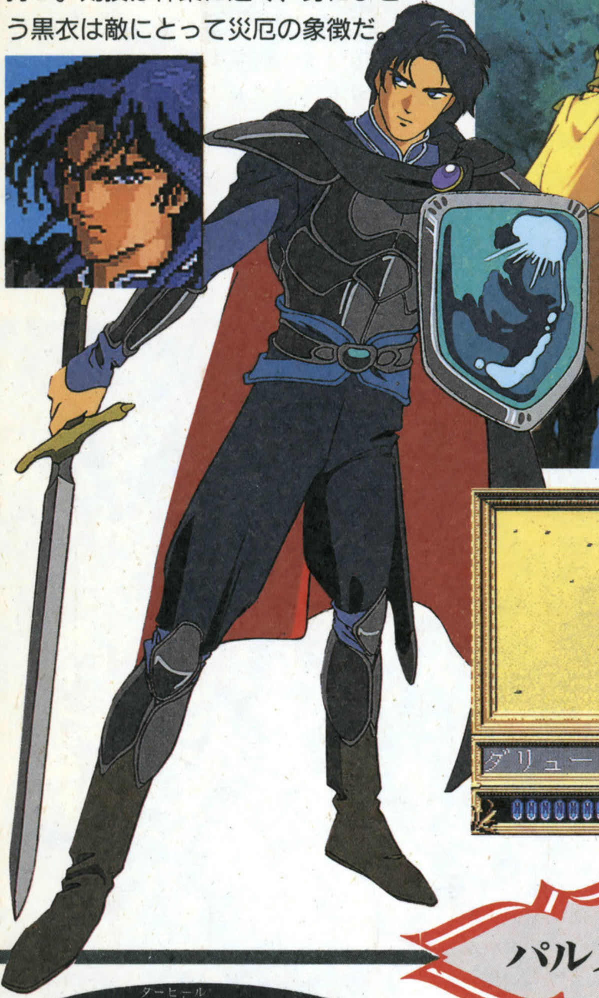
「…宝剣ルクナバード……！」晦冥(かいめい)する天地の中でアルスラーンは叫んだ。「お前の身に、英雄王カイ・ホスローの霊がほんとうに宿っているなら。そして、私のやろうとしていることが、英雄王の御心にかなうなら、私の手に来てくれ！」…彼は何か不思議としかいいようのない力を感じて手をさし伸べた。両手にずしりと重みがくわわった。自分の両手が白金色のかがやきをつかんでいることをアルスラーンは知った。





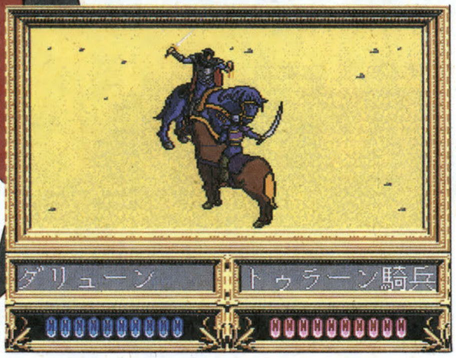
黒衣の万騎兵 ダリューン

アルスラーンに仕えるパルス王国万騎長。「戦士のなかの戦士」の異称を持つ。剣技は神業に近く、身にまとう黒衣は敵にとって災厄の象徴だ。



…自分が何十人の復讐者にねらわれているかダリューンは算える気にもならぬ。「おぬしが何者か知らぬが、おぬしにだけ殺されては、他の者に義理がたたぬのでな。ここで殺されてやるわけにはいかぬ」





原作でも、その神がかり的な強さが目立った万騎長ダリューン。ゲーム内でも1、2を争う最強の戦闘ユニットとなっている。

ダリューンは、攻撃・防御力とも最大値の10。これはシンドゥラの巨象とでも対等に戦えるということを意味している。さらに移動力もゲーム中最高の5。敵陣に単騎突き進み、突破口を開くことも、アルスラーンを守る壁の役割を果たすこともできるのだ。ダリューンの使い方が勝敗を決めるぞ！

パルスの万騎長たち

双刀将軍 キシュワード

「他国の不幸につけこんで無名の師をおこす無頼漢め」左右の手に二本の剣をきらめかせ、両脚だけで乗馬を操りながら、早くも血に刃を雲らせている。

辺境ペシャワール城を守る万騎長。両手にそれぞれ剣を持ち、足で馬を操りつつ敵と戦う、二刀流の技を使いこなすので「双刀将軍」の異称がある。ゲームでも攻撃力は8と高くなっている。



隻眼の将軍 クバード

…クバードは、風にむかって、にやりと笑った。「…長くもない人生、気にくわぬ主君につかえてすりへらすぐらい、くだらぬ生きかたはないからな」

パルス王国の万騎長。アトロパテネの会戦で、国王アンドラゴラスが味方を見捨てて逃亡するとの報を聴き、パルスを後に放浪の日々を過ごしていた。戦場で左目を負傷したが、剣技にはいささかの衰えもない。攻撃力は高いが防御力が弱いので使い方には注意が必要。

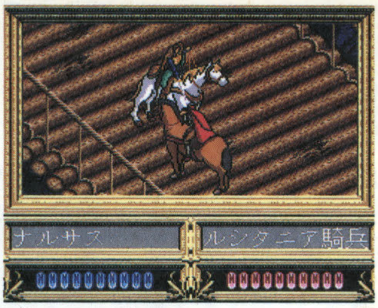


天才軍師
ナルサス





旧ダイラム領主。パルスに侵攻してきた外敵の大兵力を、天才的な戦略によって退けた実力を持つ。自称「未来の宮廷画家」だが、絵の実力は？



「芸術は永遠、興亡は一瞬」おごそかにナルサスは言った…。「ナルサス卿、おぬしを宮廷画家としてむかえよう。どうだ?」「(気にいった…なかなかどうして)わかりました。では殿下におつかえしましょう」



ゲーム中でのナルサスの戦闘能力は、平均より若干上といったところ。ダリューンなどの万騎長(マルズバーン)のように、敵に向かって突っ込ませるのは無謀だ。ナルサスの真価は『助言』コマンドにある。プレイをどう進めていいか分からなくなったら、天才軍師のアドバイスを求めてみよう！

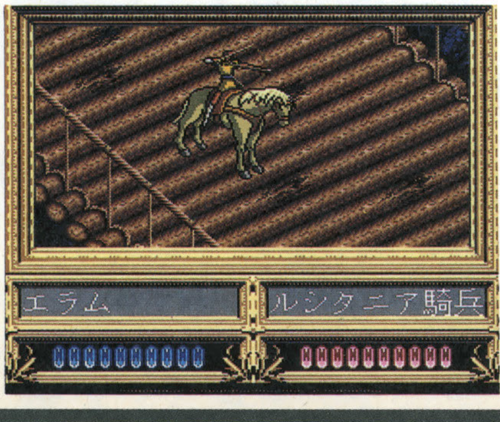


「ナ、ナルサスさま〜！」足手まとい?の２人

軍師唯一の弟子
エラム



軍師の任を解かれたナルサスが隠棲する住まいで、彼の面倒をみる少年。エラムの父はナルサスによって奴隷(ゴラーム)から自由人(アーザート)になれたので、ナルサスに対し忠誠を誓っている。弓の使い手だが、攻撃力が低いため、ゲーム中ではあまり活躍できないかも知れない。



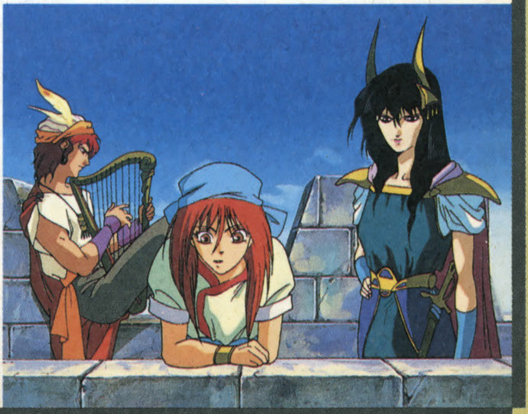
バシェル山で「私もつれていっていただけるのでしょう、ナルサスさま?」…結局ナルサスは折れて、エラムをつれていくことにした。

未来の妻!?
アルフリード



遊牧の民、ゾット族長の娘。父ヘイルターシュを銀仮面ヒルメスに殺され、自らも殺されそうになったときにナルサスに救われる。その後「ナルサスの恋人」を自称し、つきまとうのだが…。弓の使い手で攻撃力もそこそこあるので、ゲーム中でもある程度は活躍する。

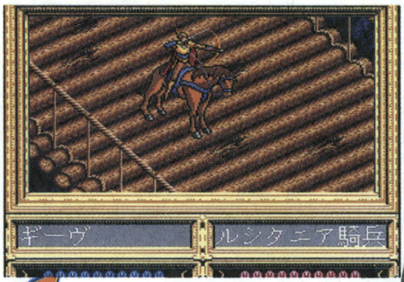
…水色の布に頭髪をつつんだ少女の姿を、ナルサスはみとめた。「手を出すな! こいつは親父の仇だ、あたしが倒す!」…アルフリードだった。



流浪の楽士 ギーヴ

「ギーヴと申します、王妃さま。旅の楽士でございます」…ギーヴと名のった若者は、濃く深い色調の赤紫色の髪と紺色の目をしていた。

自称「旅の楽士」を名乗るギーヴは、襲われるエクバターナで王妃脱出作戦を実行した後アルスラーン配下に加わった。

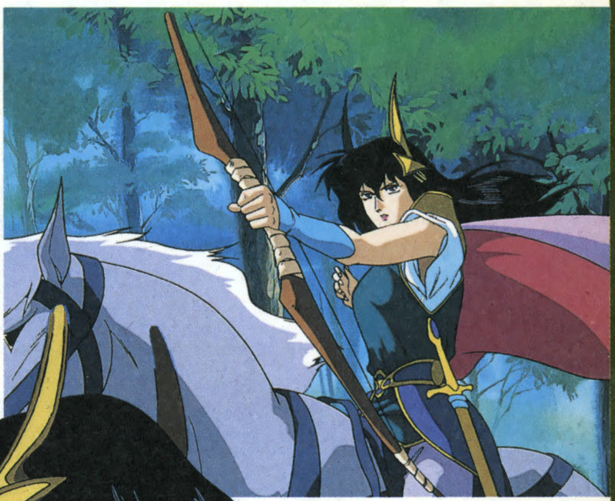


ゲーム中でのギーヴは弓の使い手としてその力を発揮する。攻撃・防御力にすぐれ、白兵戦での戦闘力も高い。万騎長(マルズバーン)たちには及ばないが、役立つユニットだ。



ミスルの女神官(カーヒーナ) ファランギース

王太子の誕生を記念して立てられたミスル神殿で修行を積んだ女神官(カーヒーナ)。アルスラーンが王都奪還のため兵をおこすと聞き、彼の元へ馳せ参じた。



原作同様、ゲーム中でもファランギースは弓の名手として設定されている。弓矢の攻撃範囲は4マスにも及ぶ。味方の防衛線の後ろから遠距離攻撃で敵をなぎ倒せる！ だが防御力は低いので前線に出さないこと。





「そこの絶世の美女！」はじめて女の歩みがとまった。ゆっくりとかえりみる。「ただの美女というならともかく、絶世の美女といえばそうはおらぬゆえ……」

未来の十六翼将たちと共に、パルス再建のため戦うのだ！

シンドゥラ戦士 ジャスワント

「おれは三度にわたって、殿下に生命を救っていただきました。その借りを返させていただくまで、殿下のおともをさせていただきます」



シンドゥラ王国出身の戦士。元は王子ガーデーヴィに仕えていた。シンドゥラ王位を巡る内戦の最中、アルスラーンに3度命を救われ、王太子に忠誠を誓うようになった。

ゲーム中では、平均的な能力を持っている。ダリューンら主力のサポートをさせるのが一番いい使い方だ。

ゾット族 メルレイン

ゾット族長ヘイルターシュの息子でアルフリードの兄。妹を探すため諸国を放浪しているうちに、戦いの渦中に巻き込まれてしまう。



「おれはゾッド族のメルレインだ。殺されたのがくやしいなら、いつでも化けて出ろ」刃についた血を振り落としつつ、メルレインは毒づいた。

ルシタニア騎士見習い エトワール (エステル)

誇り高きルシタニアの騎士見習いである彼女は、聖(サン)マヌエル城を巡る攻防の後、傷病人を保護しながらアルスラーンたちとエクバターナを目指す。

「殺せ！ 異教徒め！」ダリューンに向かって叫んだ顔は、美しいがまだ子供であった。



メルレインとエトワールはゲーム中では登場しません。

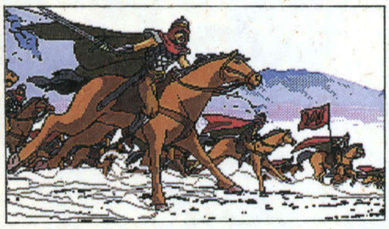
これを知らねば
決して勝てぬ！

パルス軍、兵法の極意

全14に及ぶシナリオをクリアせよ！

『アルスラーン戦記』は、シナリオクリアタイプのSLGだ。原作の展開にそった14のシナリオが用意されているぞ。

シナリオの初めは、戦闘までの経過を紹介するビジュアルシーン。次にシナリオの内容が表示され、戦闘に突入だ！



⬅アトロパテネ会戦。すべてはここから始まった！



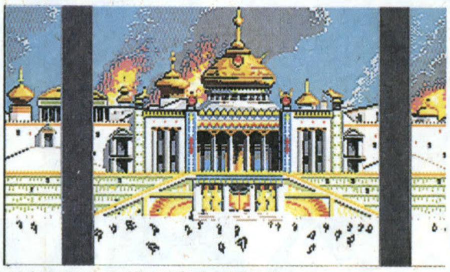
➡シナリオの勝利・敗北条件はしっかり見ておくこと！

戦闘で勝利すれば、次のシナリオへ。負けてしまうと、もう一度やり直しだ。

すべてのシナリオをクリアして、感動のエンディングを見るのだ！



⬅戦闘マップでは勝利条件の達成を目指して戦うのだ！



⬆クリアした後のビジュアルシーン。

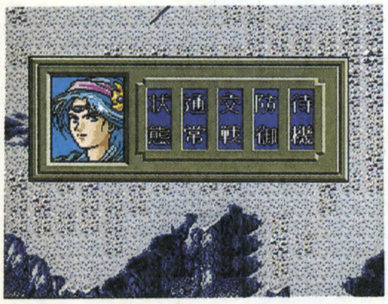
プレイの流れ

ビジュアルシーン（状況の説明）
↓
シナリオオープニング（勝利条件の紹介）
↓
戦闘マップ（敵との戦闘）
↓
ビジュアルシーン（シナリオ後の展開）
↓
次のシナリオへ…

コマンドを使いこなす軍師となれ！

アルスラーンの場合

アルスラーンのユニットは、自分の好きなように動かすことはできない。与えられる命令は『通常』・『交戦』・『防御』・『待機』の４つだけ。それをもとに自動的に判断して行動するのだ。他のユニットでうまくフォローしないとマズいぞ！



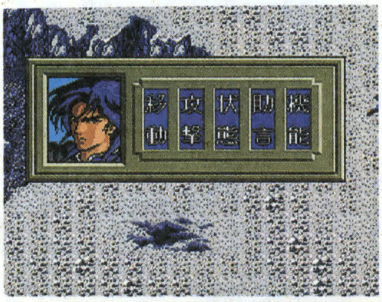
⬅アルスラーンのコマンド一覧。『防御』に設定することが多い。



➡『防御』では、敵から遠ざかろうとする動きをするのだ。

移動〜進軍は慎重に！

移動はユニットごとに決まった移動力を使って行う。他のユニットを乗り越えることはできない。移動順序をうまく考えないと、味方部隊同士で大渋滞が起こってしまうことも。行動範囲をよく見て、慎重に移動すること！



⬅通常ユニットのコマンド一覧。『移動』は慎重に行え！



➡移動できる範囲はマップの色が変わる。敵に切り込め！

戦闘〜敵を撃破せよ！

攻撃範囲はユニットごとに違う。騎兵で敵を囲み、歩兵・弓兵で間接攻撃をしかける『諸兵科共同作戦』を取るのだ！



⬅ダリューンなどの騎兵は、隣接した敵しか攻撃できない。

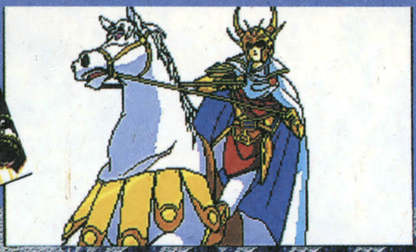


➡弓兵の攻撃範囲は何と４マス！遠距離から敵を狙い撃てるのだ。

舞台は戦場へ

シナリオ 1





登場キャラクター

アルスラーン	攻3・防5・速4・会2
ダリューン	攻10・防10・速5・会10



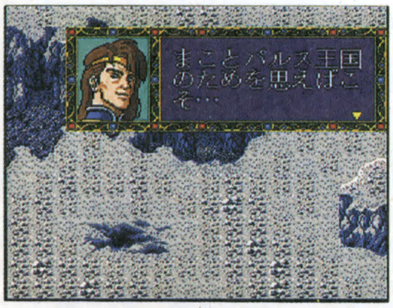
王太子を救え！　ダリューンの救出作戦

黒衣の騎士のスピードがすべてを決める!

栄華を誇るパルス王国。そのパルスに西方の蛮族、ルシタニア王国が侵攻を開始した。パルス国王アンドラゴラスⅢ世は、アトロパテネの野でルシタニア軍打倒のための戦いを始めた。

勝利を確信しての戦いだったが、万騎長カーラーンの裏切りによってパルス軍は壊滅。初陣の王太子アルスラーンは戦場の混乱の中で、単騎逃げ惑うことになってしまった。

王太子の首を狙うルシタニアの軍勢。そこへ現われたのが『黒衣の騎士』万騎長ダリューンだった。包囲された王太子の救出作戦が始まったのだ！



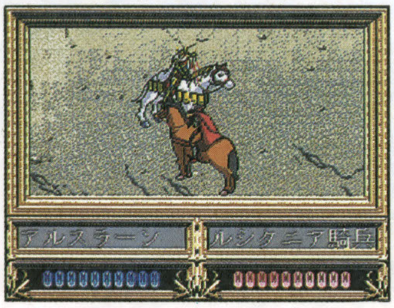
⬅裏切り者の万騎長カーラーン。彼は2ターン目に逃亡する。



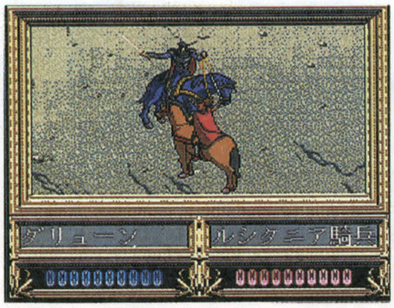
⬅アルスラーンを狙うルシタニア兵たち。救出は間に合うか!?

初期配置では、アルスラーンとダリューンの間に多くのルシタニア兵がいる。兵士達はまっすぐアルスラーンに突き進み、攻撃をかけようとしてくる。アルスラーンの防御力は低く、敵の一斉攻撃には耐えられない。『防御』の命令を出し、敵との接触をさせないようにしよう。

ダリューンは、一気にアルスラーンのもとへ向かわせよう。毎ターン移動力を使いきるつもりでどんどん進ませること。いちいち敵と戦闘すると、アルスラーンのもとにたどり着くターンが遅くなってしまう。彼のスピードこそ、シナリオクリアの最大のポイント。それを忘れずに！



⬅アルスラーンには『防御』の命令を出し、無理させないこと。



⬅ダリューンの剣が敵を一閃！まさに無敵のユニットだ。

シナリオデータ

●勝利条件

アルスラーンとダリューンを隣接させる。

●敗北条件

アルスラーンかダリューンの死亡。

●敵キャラクター

カーラーン	攻8・防6・速4・会10
ルシタニア騎兵×5	攻6・防3・速4・会3
ルシタニア歩兵×2	攻4・防3・速3・会1

カーラーンを追え！

無事ダリューンと合流したアルスラーンは、天才軍師ナルサスを訪ねてバシュル山系を目指した。

一方、国王アンドラゴラスはルシタニアに捕らえられ、パルス王都エクバターナも蹂躙されてしまった。

王都奪還を目指すアルスラーンの戦いが始まる！

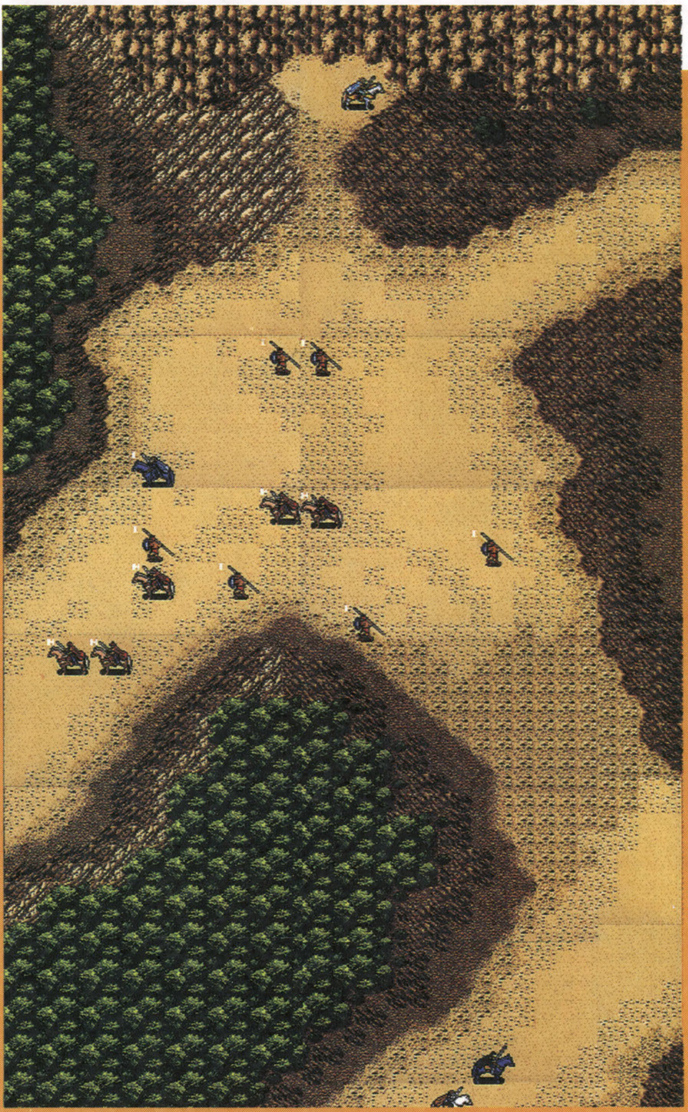


シナリオ 2



登場キャラクター ■アルスラーン ■ダリューン	ナルサス 攻7・防8・速4・会10
	ギーヴ 攻7・防6・速4・会10
	ファランギース 攻6・防7・速4・会10

裏切りの万騎長カーラーンを倒せ！



シナリオデータ

●勝利条件
カーラーンを倒す。

●敗北条件
アルスラーンの死亡

●敵キャラクター

カーラーン	攻8・防6・速4・会10
ルシタニア騎兵×5	攻6・防3・速4・会3
ルシタニア歩兵×4	攻4・防3・速3・会1

頼りになる援軍！ 2人の登場を待て！

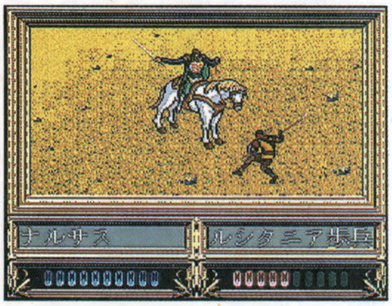
天才軍師ナルサスを仲間に入れたアルスラーン一行は、アトロパテネで裏切り、パルス王国を壊滅状態に追い込んだカーラーンを倒す計画を立てた。その計画とは、アルスラーンの行動をわざと密告させ、カーラーンの率いるルシタニア軍を北方へ誘いだすというものであった。

策略を見抜くことができず、北方へ踏み込んで来たカーラーン。彼らを待っていたのは、山岳と森林の錯綜する険しい地形だった。

「あれを見ろ、アルスラーン王子だ！」半月に照らされたアルスラーンを見たルシタニア軍は、勝利を確信して囮となった王太子へ突っ込んできた！



➡裏切り者カーラーンを責めるダリューン。彼の怒りは大きい。

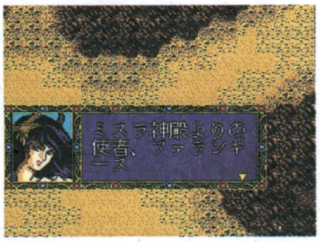


⬅天才軍師ナルサスは、文武両道。剣の腕前も一流なのだ。

7ターン目にマップ東からファランギースとギーヴが援軍として駆け付ける。彼らの到着を待って一気に攻撃すれば、万騎長(マルズバーン)カーラーンも討ち取れるはずだ！

2人が登場するまでは無理をせず、戦力の温存をはかった方がいいぞ！

⬇女神官(カーヒーナ)ファランギース。強力な弓で、敵を撃つ！



このシナリオから新しく味方に加わるのが天才軍師のナルサスだ。

彼は役立つ『助言』をしてくれるばかりでなく、戦闘能力も高い。ダリューンと協力して進撃させるように。アルスラーンは『通常』の設定をしておこう。



⬅倒れるカーラーン。彼がなぜ裏切ったのかは謎のままだ。

一路ペシャワールへ！

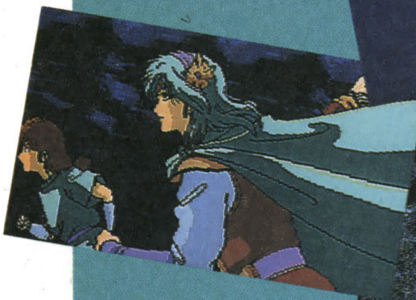
頼りになる援軍を得て、裏切り者カーラーンを倒すことに成功したアルスラーン。だが、カーラーンが裏切った真の理由は謎のままだった。

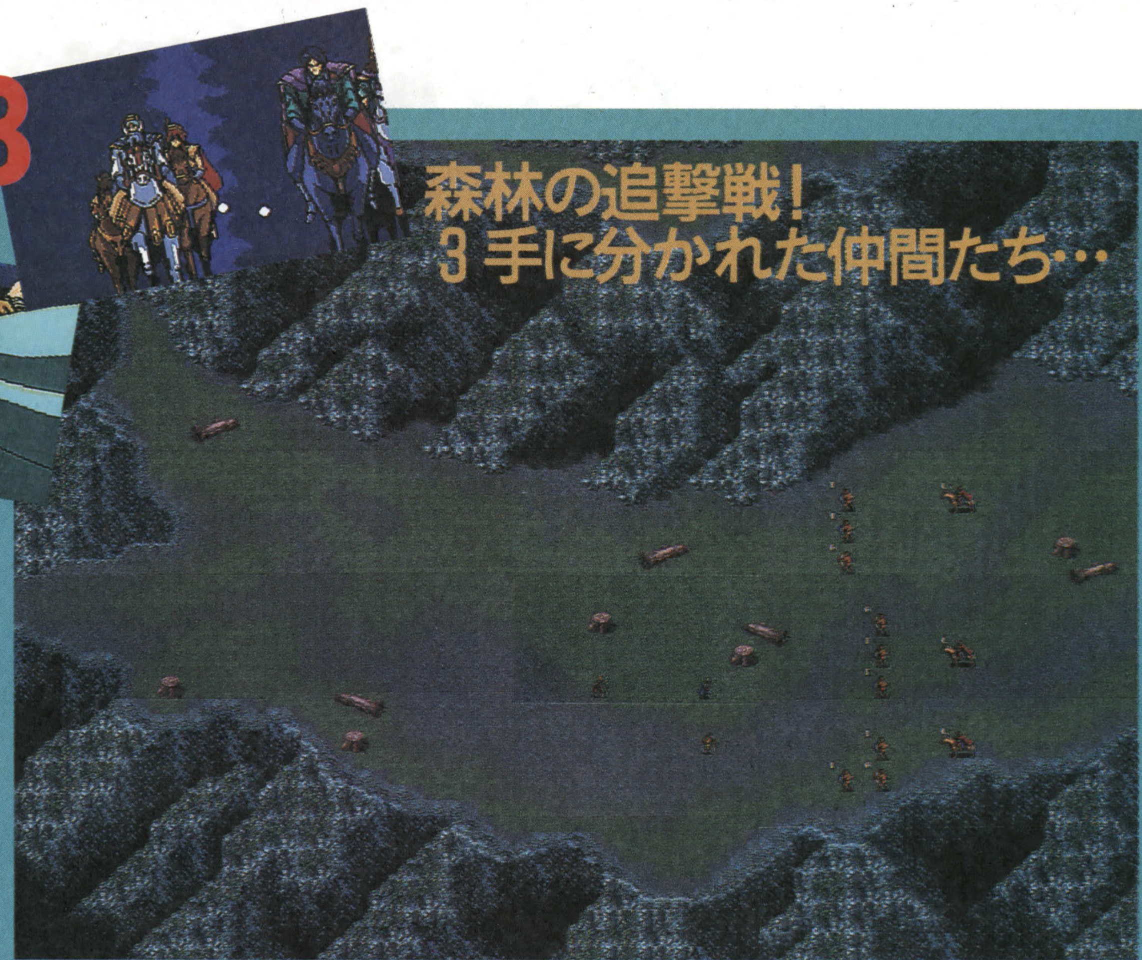
総勢6人に増えた一行は、ルシタニアの追撃をかわしながら、東の守りの要、ペシャワール城を目指すことになった。



NEXT!

シナリオ 3





森林の追撃戦！ 3手に分かれた仲間たち…

登場キャラクター
■アルスラーン
■ギーヴ

エラム
攻3・防4・速3・会1

敵の隣接を許すな！ ギーヴの大活躍

ペシャワールの城塞まで60ファルサング（約300キロ）まで迫ったアルスラーンたち。だが、謎の銀仮面が率いるルシタニアの追撃部隊がアルスラーンたちの背後に迫っていた。振り切ろうとするが、追っ手の動きは速く、あっという間に追い付かれてしまう。「ペシャワールで会おう！」道路の分岐点で彼らは3手に分かれ、ペシャワールを目指した。

アルスラーンはギーヴ、エラムと共に逃げるが、馬を殺されてしまう。そこへルシタニアの追撃部隊が迫ってきた！



➡「王子を捕らえろ！」配下に命令を下だすルシタニア隊長。



⬅アルスラーンを守るように、他の2人を配置しよう！



⬅敵は騎兵が中心になって突っ込んでくる。弓で狙い撃て！

このシナリオではアルスラーンたちは徒歩移動するため移動力が低下している。

アルスラーンには始めから『防御』の命令を出しておけば、敵に隣接されることはない。『敗北』は避けられるはずだ。

難しいのが勝利条件の達成。このシナリオでは頼りになる味方ユニットはギーヴしかいない。そこで左下の写真のような隊形を取りながら、ゆっくり後退していこう。敵の騎兵だけを誘い出し、ギーヴとエラムの弓で一気に攻撃をかけるのだ！　決して隊形を崩すな！



⬅隊長を倒すと配下の歩兵・弓兵は一気に逃げ出していくぞ。

シナリオデータ

●勝利条件
敵騎兵を全滅させる。
●敗北条件
アルスラーンの死亡。
●敵キャラクター

ルシタニア隊長（騎兵）×3 攻6・防4・速5・会6
ルシタニア歩兵×6 攻4・防3・速3・会1
ルシタニア弓兵×3 攻3・防4・速3・会1

仲間と無事合流！

それぞれに追撃を振り切り、ペシャワール城近くで合流したアルスラーンたち。なぜかナルサスの馬にはアルフリードと名乗るゾット族の娘が乗っていた。

彼ら7人の目の前には、東を守る城塞ペシャワールの威容がその姿を見せていた…。



NEXT!

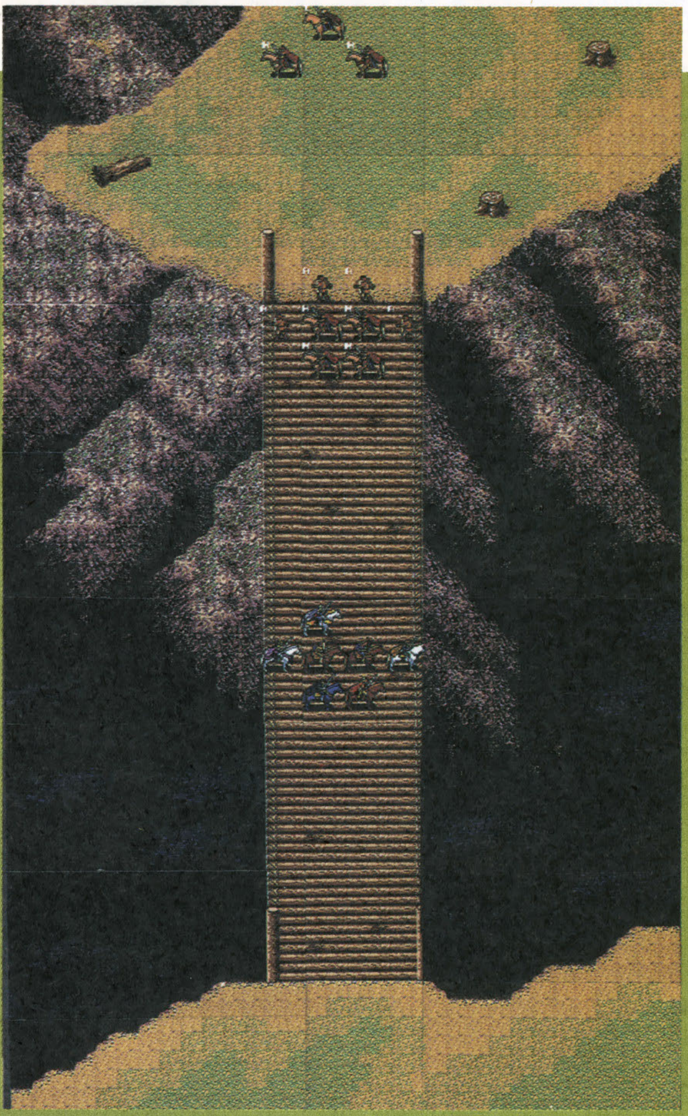


シナリオ4

登場キャラクター
■アルスラーン
■ダリューン
■ナルサス
■ギーヴ
■ファランギース
■エラム

アルフリード 攻4・防4・速4・会3

ペシャワール入城をはばむザンデを倒せ！



戦いは橋の上…隊形が勝敗を分ける！

追っ手の追撃を振り切り、新たな仲間を得たアルスラーン。彼らはペシャワール城から8アマージ(約2キロ)の地点に迫っていた。目の前には赤い砂岩でできた城塞の姿が見える。だが、新たな障害に直面してしまった。

カーラーンの息子ザンデが、アドハーナの橋を破壊してしまったため、深い溪谷を渡るのが難しくなってしまったのだ。ペシャワール城に向かうには、溪谷を迂回し、残ったもう1つの橋まで行かなくてはならない。しかも橋にはザンデとその配下たちがアルスラーンたちを阻止せんと守りを固めていた！　狭い橋の上で、ペシャワール入城をかけた戦いの火蓋が切って落とされた！



⬅アルスラーン軍の行手をさえぎるカーラーンの息子ザンデ。



➡初期配置のままではアルスラーンがやられてしまう！

シナリオの舞台となるのは幅6マスしかない木製の橋だ。アルスラーンたちは橋の中ほどに、そしてザンデの部隊は橋の対岸に初期配置されている。このような狭い橋の上で戦うときには、王太子を守りきる隊形を作ることが重要だ。

シナリオデータ

●勝利条件
敵の攻撃を10ターン耐える。

●敗北条件
アルスラーンの死亡。

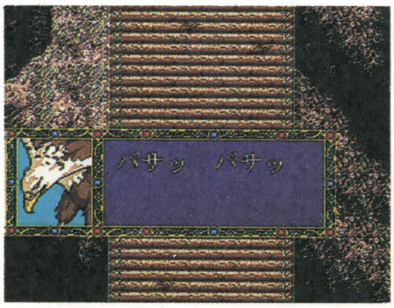
●敵キャラクター

ザンデ 攻7・防6・速5・会10
ルシタニア騎兵×6 攻5・防5・速4・会6
ルシタニア弓兵×4 攻4・防3・速3・会4

⬇この隊形を組めれば、10ターン耐えきれるぞ！



前面にダリューンとナルサスで壁を作り、敵の侵入を防ぐ。そして後方からギーヴを始めとする弓兵で敵を攻撃できるように組むのがベストだ。最初のターンでアルスラーンをうまく背後に誘導できるかが勝敗を分けるぞ！



⬅告死天使と共にキシュワードの軍勢が到着。戦況逆転だ！

ついにペシャワール入城！

アルスラーンたちの元へ、告死(アズラ)天使(イール)と共に万騎長(マルズバーン)キシュワードの援軍が駆け付けた。辛くも敵を打ち破ったアルスラーンはついにペシャワール入城をはたす。だが、城に潜入した銀仮面ヒルメスによって万騎長(マルズバーン)バフマンは倒されてしまった。



シナリオ5



登場キャラクター
- ■アルスラーン
- ■ダリューン
- ■ナルサス
- ■ギーヴ
- ■ファランギース
- ■アルフリード

パルス騎兵×7 攻5・防5・速4・会5

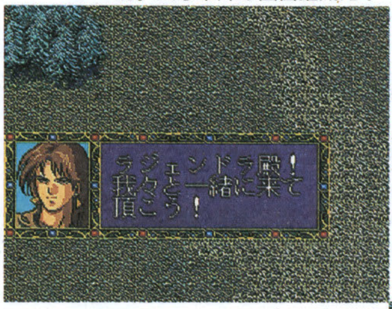
シンドゥラ王子、ラジェンドラを捕縛せよ!

目標はラジェンドラ王子ただ一人!

ペシャワール城でつかの間の休息を得るアルスラーンたち。だがその平和も長くは続かなかった。東方に位置するシンドゥラのラジェンドラ王子の部隊がカーヴェリー河を越えて侵攻してきたのだ！　ラジェンドラ王子は、兄ガーデーヴィ王子との王位継承権を優位に進めるため、パルスの豊かな国土を狙っている。

パルスの軍師ナルサスは、天才的な頭脳で対シンドゥラ戦の作戦を立案。敵の総大将ラジェンドラを捕らえ、アルスラーンとの同盟を結ばせようというのだ。

かくして、双方の思いを秘めつつ、アルスラーンのパルス軍とラジェンドラのシンドゥラ軍との戦いが始まった。



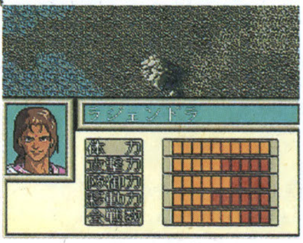
⬇ラジェンドラへの奇襲が成功。天才軍師の面目躍如だ！

シナリオデータ

●勝利条件
ラジェンドラを捕らえる(HPをゼロにする)。

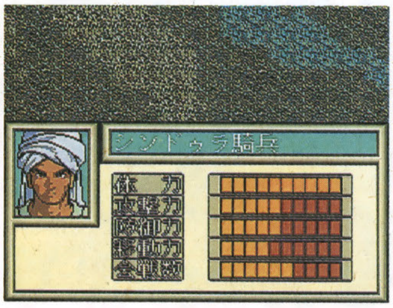
●敗北条件
アルスラーンの死亡。

ラジェンドラ 攻5・防6・速4・会7
シンドゥラ騎兵×9 攻5・防5・速4・会6
シンドゥラ歩兵×6 攻4・防3・速3・会3

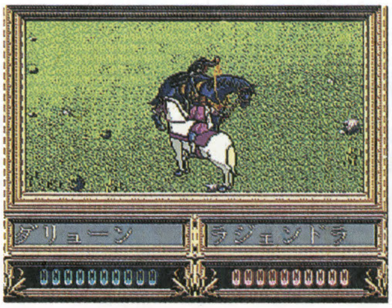


⬇ラジェンドラはそれほど強くないので、倒しやすいはずだ。

開始時点ではパルス軍は分散して配置されている。このうちマップ下方の軍勢は、いわば囮。こちらに敵の主力部隊を引きつけておいて、マップ上方の部隊でラジェンドラを包囲しよう。ラジェンドラはそれほど戦闘能力が高くない。弓で弱らせ、一気に攻撃だ！



➡初対決となるシンドゥラ騎兵。バランスの取れた能力を持つ。



⬅ラジェンドラに襲いかかるダリューン！　王子を捕らえよ！

初登場のパルス騎兵をうまく使いこなしてこそ、戦闘での勝利を得られるぞ。

シンドゥラとの全面対決！

ラジェンドラを捕らえたアルスラーンは、ナルサスの策略に従い王子と同盟を組むことに成功する。

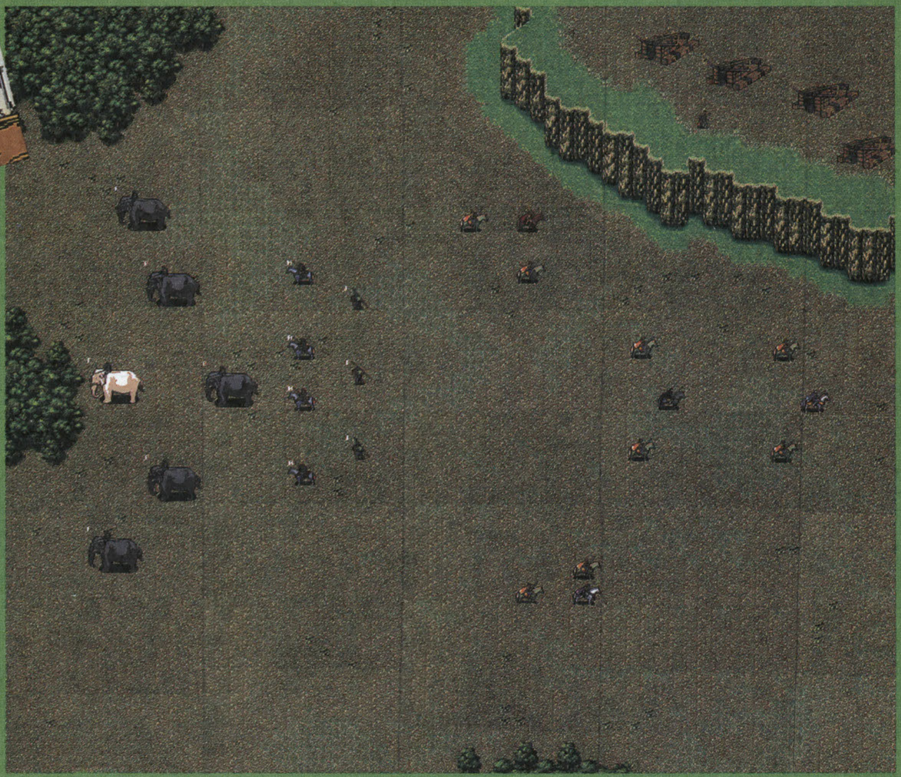
同盟の存在を知ったシンドゥラの第一王子ガーデーヴィは、王位継承権をかけてラジェンドラとの全面対決を決意した。彼の率いる部隊がパルスに迫る！



シナリオ 6



脅威のシンドゥラ戦象部隊！投石機は間に合うか!?



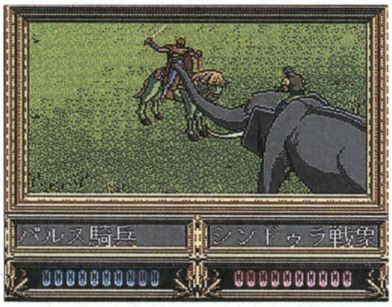
登場キャラクター
- ■アルスラーン
- ■ダリューン
- ■ナルサス
- ■ギーヴ
- ■ファランギース
- ■パルス騎兵×8

戦象には勝てない…他部隊をおびき出せ！

ラジェンドラと同盟を結んだアルスラーンたちは彼の王位継承権をかけた争いを支援すべくシンドゥラへ進撃した。

その報を聞いた第一王子ガーデーヴィは、シンドゥラの秘密兵器『戦象部隊』を率いてラジェンドラ軍の前に現われた。

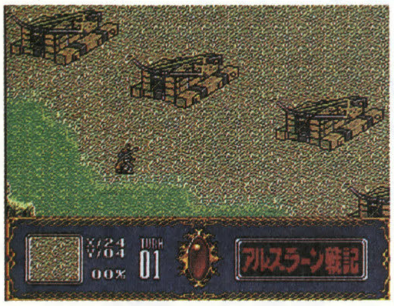
戦象部隊は、象を戦闘用にしこんだもの。その巨体の突進を止める有効策はないという脅威の部隊だ。パルス軍唯一の希望は、ナルサスの設計した投石機だけだ。だが完成までには、時間が必要だ。アルスラーンたちは、時間を稼ぎだすために戦象部隊への突撃を開始した…。



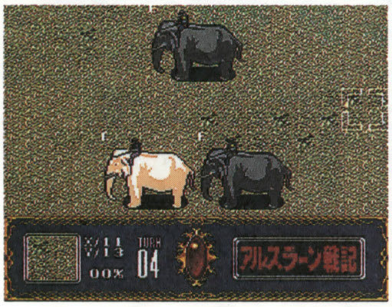
⬅精強パルス騎兵といえども、戦象に突っ込むのは無謀…。

シンドゥラ戦象部隊の戦闘能力は、まさに脅威としかいえない。まともにぶつかったら、パルス軍の勝ち目はまったくないだろう。だが、この戦象部隊にも弱点が1つだけある。それは移動力のなさだ。戦象は1ターンに1マスしか動けないので、あらかじめ充分に離れた場所に防衛網を築けば、12ターン目までまったく接触しないままでいることも可能だ。

後は隊形を整えて他の部隊をおびき出そう。次々と突っ込んでくる敵騎兵と歩兵を各個撃破し、12ターン耐えきればパルス軍の勝利が確定するぞ！



⬅ナルサスの作る投石機だけが、戦象に有効な兵器なのだ。



➡圧倒的な戦闘能力を持つ戦象。対抗できる人間などいない!?



⬅他の部隊をおびき出し、投石機の完成まで耐えるのだ！

シナリオデータ

●勝利条件

12ターン敵の侵攻を食い止める。

●敗北条件

アルスラーンの死亡。

●敵キャラクター

ガーデーヴィ 攻10・防10・速1・会10
シンドゥラ戦象×5 攻10・防10・速1・会5
シンドゥラ騎兵×4 攻5・防5・速4・会5
シンドゥラ歩兵×3 攻4・防3・速3・会5

全軍反転！　エクバターナへ

戦象部隊を打ち破り、ガーデーヴィとの争いに勝ったラジェンドラはついに王位についた。これで東方の安全が確保できたのである。アルスラーンたちはペシャワールに戻り王都奪還のための陣容を整えていた。次々と集まってくる諸侯と共に、王都を目指せ！

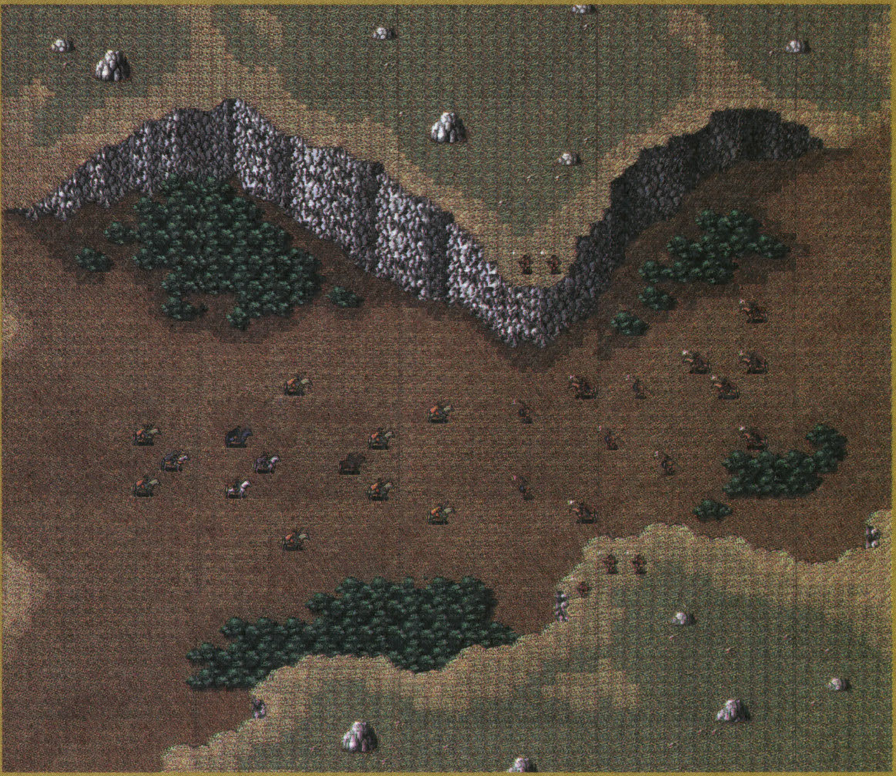


NEXT!

シナリオ7



王都エクバターナを目指し チャスーム城を攻略せよ！



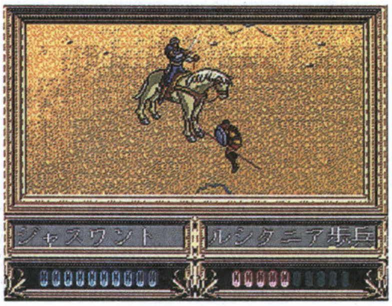
登場キャラクター
- ■アルスラーン
- ■ダリューン
- ■ナルサス
- ■ファランギース
- ■パルス騎兵×8

ジャスワント
攻6・防7
速4・会10

要衝チャスーム城は一点突破で攻略せよ！

準備を整え、王都エクバターナを目指したアルスラーンの軍勢は、大陸公路を一路西進していた。そして、最初の関門であるチャスーム城塞へ近づいた。

チャスーム城塞はルシタニア軍によって築かれた城。公路から半ファルサング（約2.5キロ）ほど入った丘の上にあり、木々や断層に阻まれ、攻略は難しい。ナルサスは一計を案じ、敵の主力を城外に誘い出すことに成功した。その間にチャスームはアルスラーンたちの手に落ちたのだ。そしてチャスーム城の残党とパルス軍の戦いが始まった。



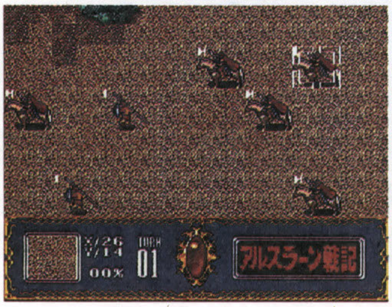
➡初参加のジャスワント。ファランギースと同等の戦闘力だ。

このシナリオの勝利条件は「敵の隊長を倒すこと」だ。特定の敵を倒すシナリオすべてに共通する戦術は「ザコは放っておく」ことだ。このシナリオでも、たくさんのザコ兵が登場するが、それは無視。敵の隊長はまったく移動しないから主力部隊を向かわせよう。

とはいっても、全軍で一気に突撃するとアルスラーンの守りが薄くなる。これはマズイ。そこでダリューンと騎兵2、3騎だけを選び戦線の一点突破を図ろう。ただし、崖の上にいる弓兵の攻撃には注意しないと一方的に攻撃を受けるぞ！



➡部隊を進軍させる時は、崖の上にいる弓兵に注意しよう。



⬅倒すべき敵の隊長は、マップの一番奥、城壁前にいるぞ。



⬅敵の隊長を目指し、単騎突っ込むダリューン。速攻で勝負だ！

シナリオデータ

●**勝利条件**
敵の隊長を倒す。

●**敗北条件**
アルスラーンの死亡。

●**敵キャラクター**

ルシタニア隊長	攻6・防6・速4・会7
ルシタニア騎兵×5	攻5・防5・速4・会6
ルシタニア歩兵×5	攻4・防3・速3・会4
ルシタニア弓兵×5	攻4・防3・速3・会8

大陸公路を西進！

ナルサスの策略は完全に成功し、ルシタニア軍をチャスーム城から排除できた。だが、まだ王都エクバターナまでの道のりは遠い。次の目標となるのは、聖（サン）マヌエル城だ。王都を目指し、さらに大陸公路の西進を続けんとするアルスラーンとその軍勢であった…。



シナリオ8





狩猟祭で敵と遭遇！孤立したアルスラーン！

登場キャラクター
- ■アルスラーン
- ■ダリューン
- ■ナルサス
- ■ファランギース
- ■ジャスワント
- ■アルフリード
- ■パルス騎兵×7

狙うは敵隊長の首一つ。一気に突っ込め！

チャスーム城攻略を果たしたアルスラーンたちパルス軍一行は、シャフリスターンの野で大規模な狩猟祭(ハルナーク)を催すことになった。戦時下とはいえ、パルスの武人にとって狩猟は重要な訓練の場となるからだ。シャフリスターンの野はパルスでも指折りの狩猟場で、アルスラーンも1人で狩りを楽しんでいた。

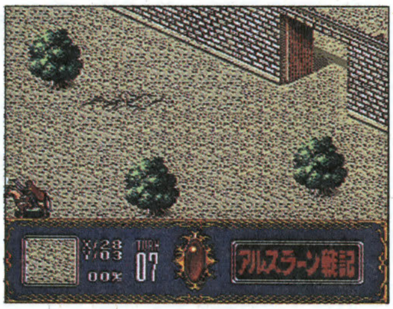
ところが運命のいたずらか。ルシタニア軍の軍勢も、この野で大規模な狩猟を行っている最中だった。たちまち乱戦が起こり、仲間とはぐれたアルスラーンは戦場に孤立してしまった！



⬅敵に囲まれ孤立したアルスラーン。彼を救い出すのだ！



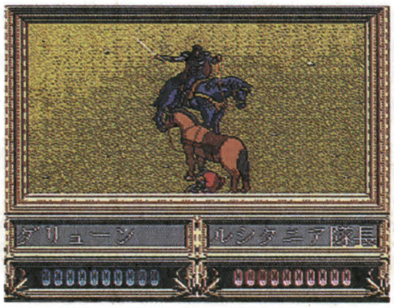
➡味方ユニットで作った壁の後ろに、アルスラーンを誘導せよ！



⬅敵の隊長は城門の前に居座っている。一気に突っ込め！

このシナリオでは「孤立したアルスラーンの救出」と「敵の隊長を倒す」という2つの目標を果たさなければならない。このうち、優先しなければならないのが「救出」だ。アルスラーンが死亡すれば、ゲームオーバーになってしまうからだ。

シナリオが始まったら、あらゆる味方ユニットを使って、アルスラーンを守る壁を作ること。後は『防御』命令でアルスラーンをうまく誘導し、安全地帯まで逃げ込ませよう。これさえできれば敵の隊長を倒すのは簡単だ。じっくり攻めても問題ないだろう。



⬅ダリューンの剣で敵のユニットをなぎ倒していこう！

シナリオデータ

●勝利条件

敵の隊長を倒す。

●敗北条件

アルスラーンの死亡。

●敵キャラクター

ルシタニア隊長 攻6・防7・速4・会8
ルシタニア騎兵×9 攻5・防5・速4・会5
ルシタニア歩兵×7 攻4・防3・速3・会4
ルシタニア弓歩兵×5 攻4・防3・速3・会3

トゥラーンが侵攻!? 高まる緊張！

遭遇戦に勝利したパルス軍は、そのまま聖(サン)マヌエル城も攻略した。王都は目の前だ！　その時、意気上がるパルス軍に戦慄の報告が入った。なんと、北東のトゥラーンがパルス侵攻を開始したのだ。アルスラーンは全軍反転を命じ、ペシャワールへ戻るのだった…。



NEXT!

シナリオ 9



ペシャワール襲撃さる！急げ先行隊！



登場キャラクター

■ファランギース

クバード	攻8・防6・速4・会10
キシュワード	攻8・防8・速4・会10

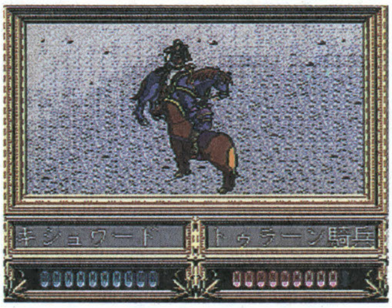
■パルス騎兵×4

パルス歩兵×7	攻4・防4・速3・会4

本隊到着まで、敵の侵攻を防ぐのだ！

パルス北東から侵攻したトゥラーン軍は、怒涛のように進撃を行っていた。騎馬を中心とする軍勢は、あっという間にペシャワール城まで迫っている。中書令ルーシャン、万騎長キシュワードは懸命に防戦しているが落城も時間の問題。

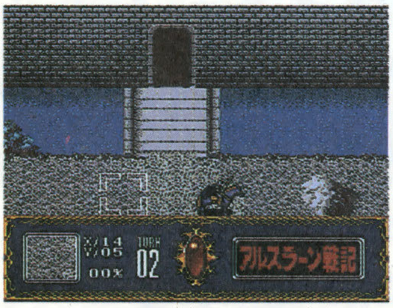
アルスラーンは大陸公路を反転し、東へと進む。その本隊に先駆けて、ファランギースとクバードの2人がペシャワールへと向かった。果たして本隊が到着するまで、ペシャワール城を持ちこたえることができるのだろうか⁉



➡キシュワードは二刀流の剣技を使い敵を攻撃する。

トゥラーン軍の戦力は、個々のユニットを見るかぎり、大したことがないように思える。だが、何しろ数が多い。しかもトゥラーンを迎え撃つパルス軍は主力を欠き、唯一戦力となるのは万騎長キシュワードだけだ。

このシナリオの鍵は、ファランギースとクバードがどれだけ早く他のパルス軍部隊と合流できるかにある。毎ターン最短距離を進ませ、一刻も早くペシャワール城の守備隊と合流することを目標にしよう。合流した後は敵を各個撃破だ！



➡城門前を守るキシュワード。「双刀将軍」の異名を持つ。



⬅援軍到着までユニットで壁を作り、攻撃を耐え抜くのだ！



⬅アルスラーンの本隊到着！戦況はパルス有利に傾いた！

シナリオデータ

●勝利条件

10ターン目まで敵の攻撃を防ぐ。

●敗北条件

パルス軍部隊の全滅。

●敵キャラクター

トゥラーン隊長	攻7・防6・速4・会8
トゥラーン騎兵×7	攻5・防5・速4・会5
トゥラーン歩兵×8	攻4・防5・速3・会4

トゥラーンとの全面戦争に！

何とかトゥラーン軍を撃退したアルスラーンたち。だが、依然トゥラーンはパルスを狙っている。このまま後方の憂いを残しておけば、王都への進行もままならない。行き詰まりを迎えたパルス軍だった。

ちょうどその頃、王都では1つの事件が…。

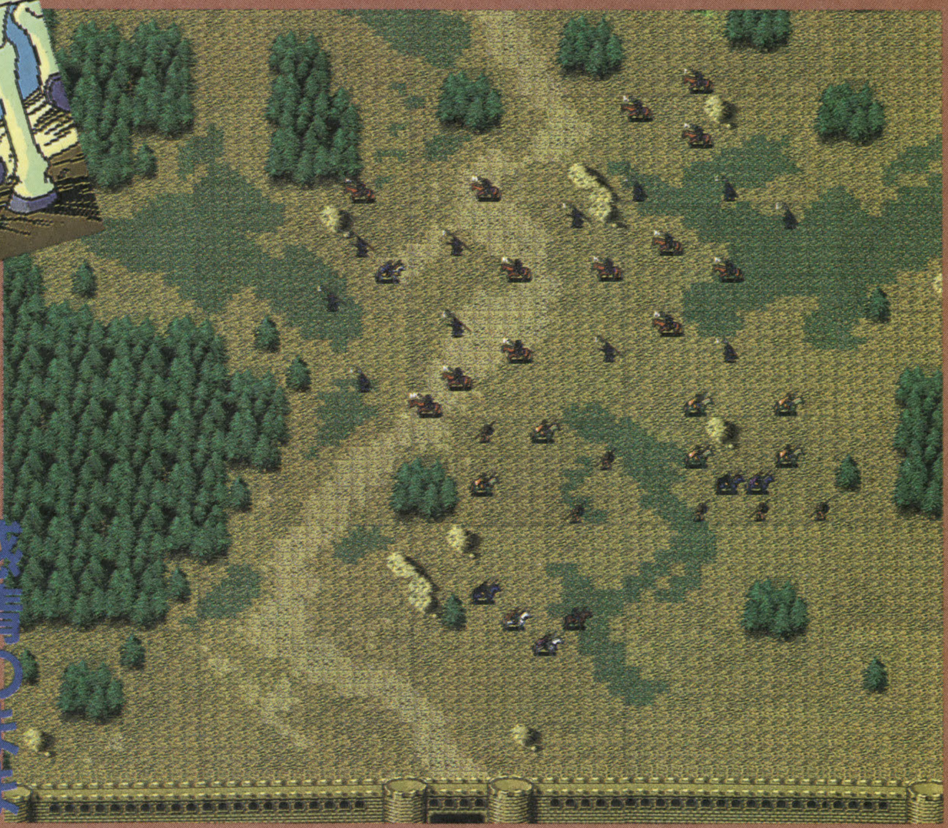


NEXT!

シナリオ 10



感情のまま出陣するアルスラーン 全軍で救い出せ！



登場キャラクター
■アルスラーン
■ダリューン
■ナルサス
■ファランギース
■ジャスワント
■キシュワード
■クバード
■パルス騎兵×6
■パルス歩兵×6

アルスラーンを救え！ 進軍スピードが命だ！

ペシャワール城を一気に攻略できなかったトゥラーン軍は、城を包囲し続けていた。トゥラーンは遊牧民族の国なので、攻城戦は苦手だったのだ。焦る彼らは、アルスラーン軍を城外におびき出すため、パルス市民たちを拷問にかけ始めた。

目の前で何の罪もない人々が殺されるのを、アルスラーンは黙って見ていられない。彼は単騎城門を開いて突撃した！

出陣したアルスラーンをフォローすべく、ペシャワール城から出陣するパルス軍。混戦の幕が開いたのだ！



⬅トゥラーン軍勢に囲まれ、完全に孤立したアルスラーン。



➡戦いは始めから混戦となる。部隊の行動順には要注意！



⬅配下の戦いによって、敵は残り3騎となった。もう少しだ！

このシナリオもアルスラーンの救出が主目的だ。ただし、他のシナリオと違いこのシナリオは大混戦になる。部隊の移動順序、移動先をうまく考えないと、アルスラーンを誘導することはできない。どんなにうまく行動しても、アルスラーンの周りに壁を作れるのは5〜6ターン目。それまでは、アルスラーンに襲いかかる敵部隊を自軍のユニットで攻撃し、少しでもアルスラーンの受けるダメージを減らすように努めなくてはいけない。しんどい戦いだが、頑張ってほしい。



⬅最後の敵との一騎討ち！ 果たして勝敗はどちらに？

シナリオデータ

●勝利条件
敵部隊の壊滅。

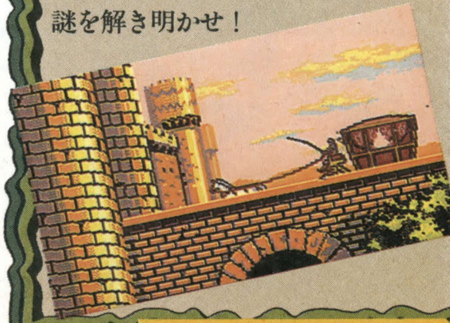
●敗北条件
アルスラーンの死亡。

●敵キャラクター

トゥラーン隊長	攻7・防6・速4・会7
トゥラーン騎兵×9	攻5・防5・速4・会5
トゥラーン歩兵×11	攻4・防3・速3・会3

王都奪還を目指して！

無事ペシャワールを守ったアルスラーンは、トゥラーン本国へと進軍を開始した。果たして彼の行く手に待つものは何か？ そして再び王都エクバターナをその手に取り戻し、パルスの国王となれるか？ 残り4つのシナリオもクリアし、すべての謎を解き明かせ！



TO BE CONTINUED…

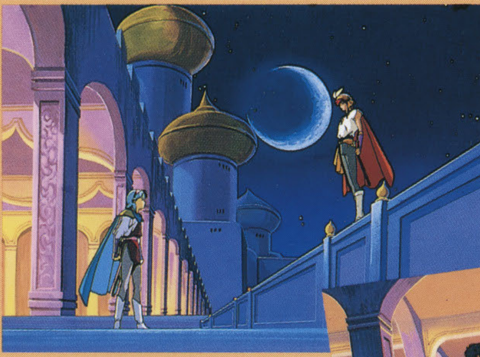
原作を知れば、もっとおもしろくなる!

多くのファンタジー小説ファンの心を捕える『アルスラーン戦記』。魅力溢れるキャラクターたちが織りなす壮大流麗な物語に、ぜひとも触れてみてほしい。



田中芳樹著 小説『アルスラーン戦記』

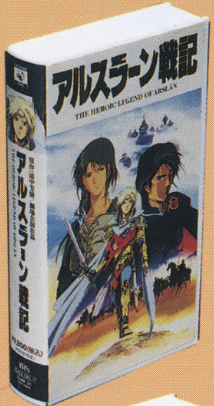
原作の田中芳樹氏は『銀河英雄伝説』を生み出し、多くのファンを持つ。『アルスラーン戦記』の第１巻が刊行されてから７年、亡国の王太子アルスラーンは、読者とともに成長し続けてきた。今回メガCD版としてゲーム化されたのは、小説の第一部７巻までのストーリーだが、原作はすでに第二部に突入し、現在９巻までが刊行されている。ゲームではキャラクター設定など原作にあくまでも忠実に行っているので、プレイする前に読めば各キャラクターの使い方が良くわかるのだ。〔角川文庫／１～９巻発売中・以下続刊〕

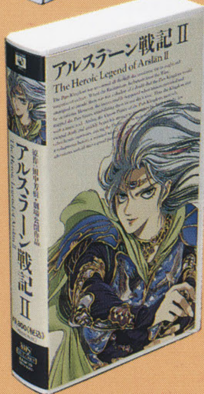




⬅⬇『Ⅳ』までで、原作の第一部が完結。いよいよ解放王への道を歩み出すアルスラーン。王都奪還に向けてドラマチックな物語が展開していく。

ビデオで見れば、もっと感情移入





ＯＶＡとして発売される『Ⅲ』、『Ⅳ』。ビデオ化された劇場公開版２作と続けて観れば、ゲーム化された第一部を全編楽しむことができる。劇場版からＯＶＡへと、公開へのスタイルは変ったものの、製作スタッフやキャストはほとんど変更していない（ゲームのビジュアルシーンもこれらの作品と同じスタッフで作られている）。キャラクターたちの活躍を完成度の高いビジュアルとサウンドでたっぷりと楽しんでほしい。（『アルスラーン戦記Ⅰ』『Ⅱ』各9800円／『Ⅲ』10月21日発売『Ⅳ』12月22日発売　各5800円）

イメージが広がるサウンド物語



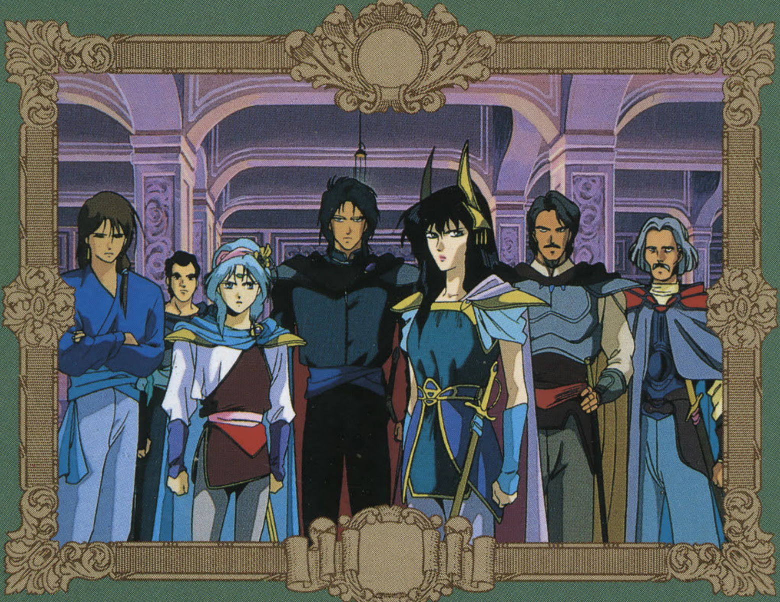
本を読むのはちょっと苦手って人には、このカセットブックをオススメするぞ。小説の世界を忠実に再現、そしてさらにドラマチックに演出してあるから、聴いていると頭の中に『アルスラーン戦記』の世界がくっきりとイメージできる。このカセットブック版は、現在刊行されている小説９巻に完全に対応して発売中。第１巻には著者・田中芳樹のインタビューも収録されている。

コミックでも人気連載中!

『アルスラーン戦記』のコミック版は、中村地里先生の作画で「ASUKA　ファンタジーDX」に連載中。小説やアニメと比べて読んでみるのもおもしろいぞ。単行本では現在５巻（原作の４巻までのストーリー）が発売中だ。



アルスラーン戦記



公式ガイドブック

㊙PCエンジン 11月号増刊 勝メガドライブ Vol.9 第2付録
■発行人／井川　浩　■編集人／中西　千明　■編集長／木村　茂　■発行所／角川書店
〒102　東京都千代田区富士見町２－13－３

1993年11月10日発行　第５巻第18号通巻68号